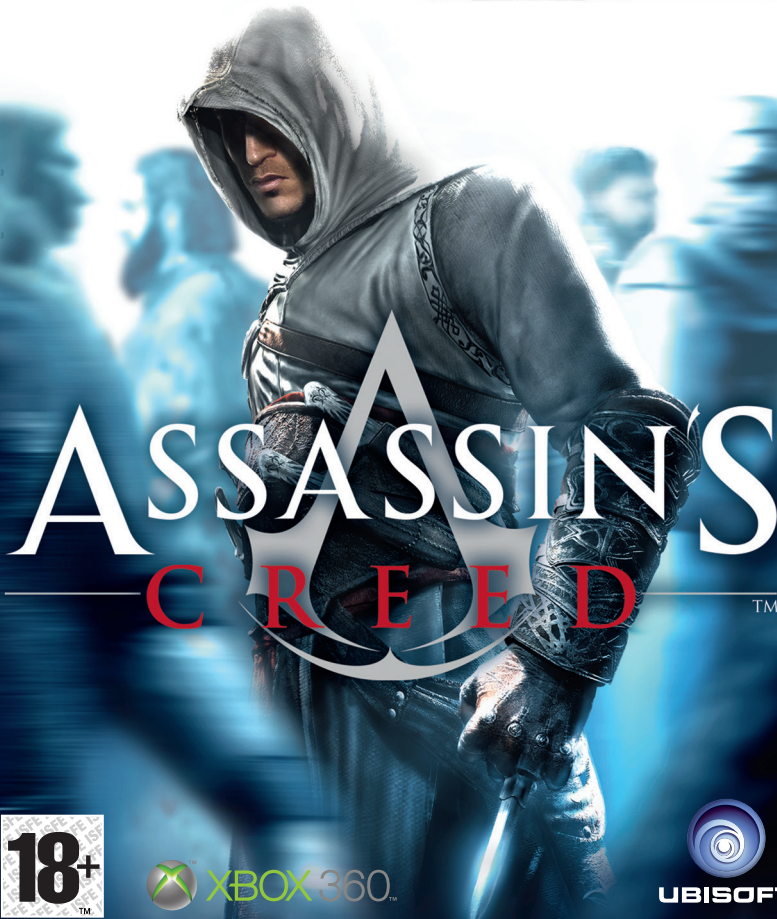




¡ YA A LA VENTA !

WWW.ASSASSINSCREED.COM

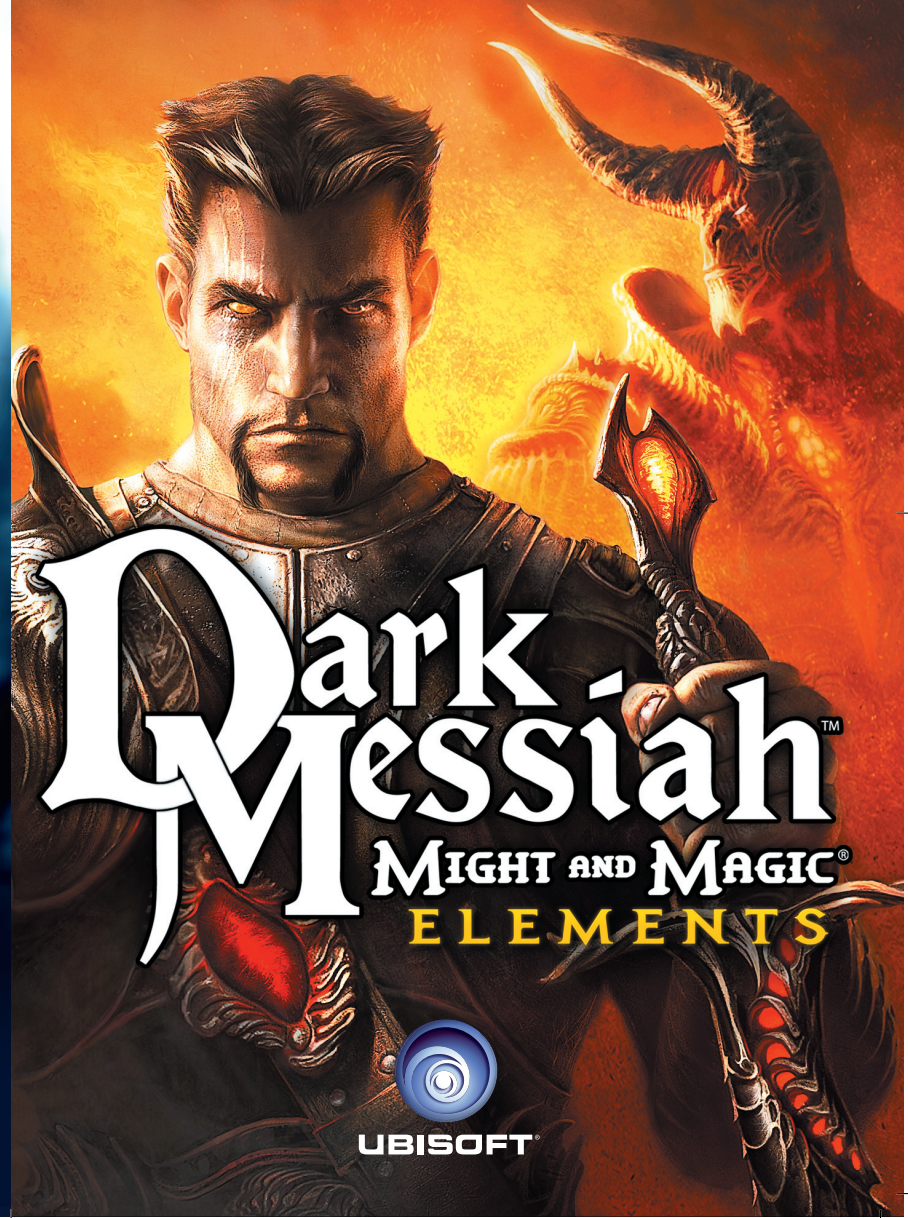


Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.

300009908 MADE IN EUROPE

UBISOFT Complejo EUROPA EMPRESARIAL Rozabella 2 Edificio Berlin. Planta 2. Zona A 28230 Las Rozas MADRID

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.



UBISOFT

ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamas por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

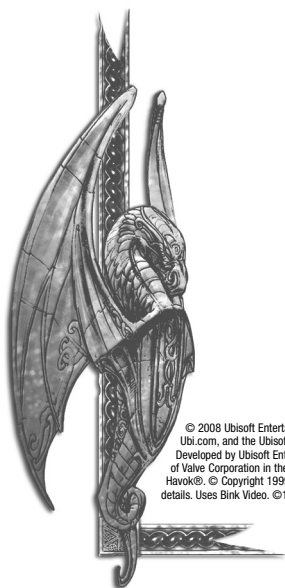
Si no tienes posibilidad de usar el correo electrónico, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a jueves de 16:30 a 18:30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

TABLA DE CONTENIDOS

CONTROLES	4
CONEXIÓN A XBOX LIVE	4
INTRODUCCIÓN	5
MENÚ PRINCIPAL	7
OPCIONES	8
CONTROLES	9
CLASES DE PERSONAJE	11
INTERFAZ DEL JUEGO	12
OBJETOS Y HABILIDADES	14
MULTIJUGADOR	22
GARANTÍA	34
SERVICIO TÉCNICO	35



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

CONTROLES

Controles en el Modo Un Jugador



CONEXIÓN A XBOX LIVE

Juega con cualquiera y con todos, en cualquier parte, en Xbox LIVE®. Crea tu perfil (tu tarjeta de jugador). Charla con tus amigos. Descarga contenido del Bazar Xbox LIVE. Envía y recibe mensajes de voz y vídeo. Conéctate y únete a la revolución.

Conexión

Antes de que puedas usar Xbox LIVE, debes conectar la consola Xbox 360 con una conexión de alta velocidad a Internet y registrarte como miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre la forma de realizar la conexión, y para determinar si puedes acceder a Xbox LIVE en tu zona, consulta la página www.xbox.com/live.

Control Parental

Estas herramientas sencillas y prácticas permiten a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden acceder los jóvenes jugadores, basándose en la clasificación de su contenido. Para obtener más información, consulta la página www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

En Dark Messiah, eres Sareth, el aprendiz de Phenrig, un poderoso mago. Phenrig, tu padre adoptivo, te ha criado desde que naciste con un sólo propósito, enseñarte las artes de la magia y de la guerra.

Al principio del juego se te envía a la ciudad libre de Yelmo de Piedra, hogar del mago Menelag, un amigo de tu maestro, para ayudarlo a recuperar el Cráneo de las Sombras, que desapareció hace muchos años.

Personajes

Sareth (Tú)



Un joven estudiante, aprendiz del mago Phenrig. Entrenado en las artes marciales y en las vías mágicas por su mentor, Sareth está preparado para abandonar el único hogar que ha conocido y aventurarse en el mundo de Ashán.

Phenrig



Phenrig es el mentor y tutor de Sareth. Ha criado al huérfano desde que era un niño. Sareth le debe todo lo que sabe de armas y magia a la severa, aunque paciente, tutela de su maestro.

Menelag



El mago Menelag, gobernante de la ciudad libre de Yelmo de Piedra, dirigió una expedición de 10 años para encontrar lo que le había obsesionado toda su vida: el Cráneo de las Sombras. Finalmente lo encontró en una isla salvaje, enterrado en un templo en ruinas.

Xana



Una entidad protectora a la que Phenrig ha fusionado mágicamente con el espíritu de Sareth, para guiarle y protegerle.

Leanna



Leanna es una joven hechicera de Yelmo de Piedra, sobrina de Menelag y participante en la expedición que se lleva a cabo para encontrar el Cráneo de las Sombras. Quiere recuperar el Cráneo y usarlo para defender su ciudad, y se convierte en la compañera de Sareth en su búsqueda.

El Mesías de las Tinieblas



Hijo del Demonio Soberano, se ha profetizado que será el que abrirá la puerta de la prisión de los demonios y permitirá a sus legiones asolar Ashán.

Kha Beleth, el Demonio Soberano



Padre del Mesías de las Tinieblas y señor de las legiones infernales, espera impaciente el día en el que su hijo derribe la prisión que le tiene confinado, junto a sus seguidores, en el espacio vacío entre dos mundos.

El Universo Might & Magic

Historia

Hace casi mil años, las Guerras del Fuego arrasaron la faz de Ashán. Hombres, elfos, enanos y sus aliados, se unieron contra las hordas de demonios. Se produjo una gran devastación, pero al final las fuerzas aliadas prevalecieron. Su victoria se debió en gran parte al heroico sacrificio del mago llamado Sar-Elam, el Séptimo Dragón.

Usando sus poderes casi divinos, y ayudado por sus aliados hechiceros, Sar-Elam expulsó a los demonios de este mundo, enviándoles a un limbo de fuego eterno. Usando la esencia de su espíritu, Sar-Elam tejó una prisión que contendría a los demonios para siempre.

Sin embargo, algo falló durante el ritual de Sar-Elam. La magia que invocó no consiguió crear una prisión completa; la más pequeña de las imperfecciones quedó en la prácticamente impenetrable barrera, una vulnerabilidad que permitió a la ascendencia de los demonios filtrarse al mundo durante el tiempo de un eclipse lunar.

Enfadados, pero pacientes, los demonios permanecieron en su prisión, esperando... y haciendo planes.

Lo único que quedó del Séptimo Dragón fue su cráneo. Ahora, denominado el Cráneo de las Sombras, fue robado por los leales a la diosa Madre Asha, creadora del mundo y fuente de toda la magia. Lo ocultaron en un antiguo templo, en una isla desierta, lejos de las intrigas de los hombres, elfos o demonios. Allí descansa el Cráneo, esperando el día en el que sus poderes vuelvan a ser necesarios.

La Profecía del Mesías de las Tinieblas

67 años después de la muerte de Sar-Elam, su discípulo Sar-Shazzar profetizó que un día nacería un niño mitad demonio, mitad humano; un caminante entre mundos que sería conocido como el "Mesías de las Tinieblas" y que usaría las reliquias del Séptimo Dragón para destruir para siempre la prisión de los demonios.

Sólo se conservan tres estrofas completas, fragmentos de la profecía original. Podrían traducirse como:

*Diez siglos aguantará la fortaleza
Muros de espíritus envueltos en ígneos muros
Y señores astados inclinarán su cabeza
Ante el que ha de nacer, del señor oscuro*

*Y siglo de sangre y combate
La luna se oscurecerá sin motivo aparente
La última morada por fin aparece
Del Séptimo que voló tan libremente*

*Última hija de una línea olvidada
Le guiará en la historia
Bajo las criptas se enfrentan profecías
La guerra de viejos enemigos*

MENÚ PRINCIPAL

Cuando el juego se haya cargado, presiona el botón START para acceder al Menú Principal, que mostrará las siguientes opciones:

Un Jugador

Inicia una nueva partida como Sareth para un único jugador. Elige tu Clase entre Guerrero, Arquero, Mago o Asesino, cada uno de ellos con sus propias habilidades únicas.

Escoge un nivel de dificultad entre fácil, normal o difícil. En el modo difícil, los enemigos serán más fuertes, más resistentes y más hábiles esquivando tus ataques.

Multijugador

Te permite acceder a una partida multijugador (encontrarás más detalles en la página 22).

Aviso: Necesitas una conexión a Xbox LIVE para jugar partidas Multijugador.

Logros

Comprueba todos tus logros.

Contenido Exclusivo

Mediante este menú puedes acceder a contenido exclusivo, registrando tu gamertag en ubi.com o introduciendo tu código exclusivo.

OPCIONES SOLO

Sonido/Visualización

Estas opciones te permiten

- Seleccionar el volumen global del juego
- Seleccionar el volumen de la música
- Seleccionar el volumen de las voces
- Seleccionar el brillo del juego
- Visualizar la barra de vida del enemigo

Mando de Xbox 360

Estas opciones te permiten

- Ajustar la sensibilidad del mando
- Observar los controles

Note: Tu eje Y puede que esté invertido (si mueves arriba el stick (derecho) verás tus pies) si has configurado tu perfil Xbox 360 de esta manera. Ajusta tu perfil Xbox 360 para cambiar este aspecto del juego.

OPCIONES MULTIJUGADOR

Sonido/Visualización

Estas opciones te permiten

- Seleccionar el volumen global del juego
- Seleccionar el volumen de la música
- Seleccionar el volumen de las voces
- Seleccionar el brillo del juego
- Visualizar la barra de vida del enemigo
- Visualizar el daño infligido
- Activar tu paquete de equipamiento

Mando de Xbox 360

Estas opciones te permiten

- Ajustar la sensibilidad del mando
- Observar los controles
- Cambiar de arma/control de las habilidades

Note: Tu eje Y puede que esté invertido (si mueves arriba el stick (derecho) verás tus pies) si has configurado tu perfil Xbox 360 de esta manera. Ajusta tu perfil Xbox 360 para cambiar este aspecto del juego.

CONTROLES

Acciones Básicas

Correr

Presiona **[C]** para correr. Te moverás más rápido, pero consumirás Aguante. Si te quedas sin Aguante, no podrás correr.

Agacharse

Presiona **[A]** para agacharte. El movimiento será más lento.

Saltar

Presiona el botón **[V]** para saltar.

Trepar

Escalera: Para subir por una escalera, basta con caminar hacia ella y luego moverse hacia arriba o abajo.

Muro: Para trepar por un muro bajo, colócate delante de él, mantén presionado el botón **[V]** y muévete hacia delante.

Cuerda: Para subir por una cuerda, presiona el botón **[V]** para saltar hacia ella y luego muévete hacia arriba o abajo. Presiona de nuevo el botón **[V]** para saltar en la dirección que estás mirando.

Atacar con el arma/Lanzar hechizos

Presiona **[RT]** para atacar con tu arma o lanzar el hechizo seleccionado.

Seleccionar objeto/Hechizo en el cinturón

Tu cinturón tiene 8 ranuras que pueden guardar un objeto o un hechizo. Para seleccionar un objeto o un hechizo de las primeras 4 ranuras, basta con presionar el mando de dirección **[D-Pad]**, **[Left Stick]**, **[Right Stick]** o **[D-Pad]**. Mantén presionado **[RB]** para acceder a las otras 4 ranuras.

Bloquear


Mantén presionado **[L]** para defenderte con tu arma, o con el escudo, si llevas uno. La defensa será más eficaz con un escudo. No puedes protegerte con un arco.

Interactuar


Presiona el botón **[A]** para interactuar con el entorno. Esto incluye recoger objetos, tirar de palancas y abrir puertas y cofres, etc.

Acciones Avanzadas


Golpe Certero

Mantén presionado  para adoptar una postura ofensiva. Al soltar el botón, Sareth ejecutará un golpe certero, que inflige un 150% del daño normal del arma.

Adrenalina

Cada golpe aumentará tu barra de adrenalina. Cuando esté llena, presiona el botón  y realiza un golpe certero que hará mucho más daño. También tienes la posibilidad de hacer un movimiento final, que destrozará a tu enemigo.

Nota: El movimiento será diferente dependiendo de la zona a la que estés apuntando (por ejemplo, si apuntas a la cabeza decapitarás al enemigo).

Cuando la barra de adrenalina está llena, los efectos de los conjuros también aumentarán enormemente. Presiona el botón  y usa un conjuro para liberar tu rabia. Por ejemplo, con Telequinesia, podrás agarrar y lanzar a tus enemigos.



Contraatacar

Bloquear justo antes de que el enemigo te golpee hará que se desestabilice y te dará la oportunidad de contraatacar.

Interactuar con el Entorno

Muchas veces tendrás que luchar con varios adversarios al mismo tiempo. En estos casos, deberás intentar usar el entorno para obtener alguna ventaja: destruye pilares de madera para dejar caer cajas y barriles sobre tus enemigos, empújales cuando estén cerca de paredes con pinchos para empalarles, prende fuego a barriles o jarras llenas de aceite para abrasarles. Hay muchas posibilidades, de modo que puedes intentar todas las acciones diferentes que quieras.

El Poder de Xana

Mantén presionado el botón  para activar el poder de Xana. Cuando uses su poder, no podrás usar ningún arma, y perderás salud constantemente. Vuelve a presionar el botón  para desactivar el poder de Xana.

Nota: Esta acción no estará disponible al principio de la aventura.



CLASES DE PERSONAJE

Guerrero

Un hombre de gran fuerza, el Guerrero sólo cree en el poder de la espada. Puede usar habilidades especiales para matar a sus enemigos de un golpe y puede usar las mejores armaduras.

Palabras: Poder, Contacto, Carga, Combate Cuerpo a Cuerpo.

Equipo: Espadas, Escudos, Armadura Pesada.

Arquero

El Arquero no es un luchador cuerpo a cuerpo. Prefiere su arco para eliminar a sus enemigos a distancia, antes de que puedan acercarse a él.

Palabras: Precisión, Anticipación, Reflejos.

Equipo: Arcos, Cuchillos de caza, Armadura de Cuero.

Mago

Los elementos no tienen secretos para el Mago. Suele usar combinaciones de poderes, plenamente consciente de que el fuego no siempre es más dañino que el hielo.

Palabras: Poder Mágico, Conocimiento, Poca Armadura.

Equipo: Bastones, Ropas Mágicas.

Asesino

¿Por qué luchar con un adversario de frente cuando puedes atacarle por la espalda? Eficaz con las dagas, este maestro de las sombras es un experto en la discreción, el silencio y el sigilo.

Palabras: Sigilo, Apuñalar por la Espalda, Análisis.

Equipo: Cuchillos de caza, Armadura de Cuero.

INTERFAZ DEL JUEGO



- 1. Vida:** Ésta es tu barra de vida. Disminuye cuando te golpean, pero puede rellenarse bebiendo pociones de vida o usando hechizos de curación.
- 2. Maná:** Ésta es tu barra de Maná (nota: no aparecerá si escoges la clase Guerrero o Asesino). Disminuye cada vez que usas un hechizo, pero puede rellenarse bebiendo pociones de Maná. El número que aparece junto al icono del hechizo seleccionado indica el número de veces que puedes usarlo con el Maná que tienes actualmente.
- 3. Adrenalina:** Ésta es tu barra de adrenalina. Cuantos más enemigos mates, más llena estará. Se vacía por completo cuando liberas tu rabia.
- 4. Arma/Conjuro seleccionado:** Muestra el arma o el conjuro que estás usando. Si el arma tiene un poder especial (hechizo), tendrás que esperar un poco antes de poder usar su poder de nuevo.
- 5. Cinturón:** Se usa para acceder rápidamente a los conjuros u objetos de tu inventario. También puedes beber pociones usando el cinturón. Mantén presionado **RB** para ver el contenido de las otras 4 ranuras.
- 6. Medidor de Sigilo:** Cuando juegues como Asesino, este medidor aparecerá cuando te encuentres en la oscuridad.
- 7. Puntos de Experiencia:** Tu barra de experiencia, es idéntica a la que aparece en la página de Habilidades (ver más adelante).
- 8. Aguante:** Cuando corres, luchas o das patadas, pierdes aguante. También perderás aguante cuando estés bajo el agua y, si se vacía completamente, empezarás a perder vida, de modo que debes asegurarte de volver a la superficie para respirar.
- 9. Vida del Enemigo Especial:** Esta barra aparecerá cuando te enfrentes a un enemigo especial.
- 10. Salida:** Este icono indica que estás cerca del final del nivel.

Inventario



Durante el juego, podrás obtener varios objetos que te ayudarán en tu búsqueda. Presiona el botón **B** durante el juego para acceder al inventario.

1. Indica tus niveles de vida y de Maná actuales, y el nivel máximo que puedes alcanzar.
2. Muestra tu clase de armadura (los daños que tu equipación pueda absorber), daño (la cantidad de daño que tu arma actual produce en tus enemigos) y críticos (probabilidad de realizar un golpe crítico). Los golpes críticos duplican los daños infligidos.
3. Categorías de objeto (ver más adelante).
4. Tu cinturón. Presiona el botón **X** para asignar el objeto o conjuro que estás usando actualmente a tu cinturón. Mueve el Mando D hacia una ranura y presiona el botón **A** para realizar la asignación. Mantén presionado **RB** para cambiar de tu primer cinturón al segundo y viceversa.

Puedes recoger objetos que normalmente tu clase no puede usar. Estos objetos pasarán automáticamente a formar parte de tu colección. Presiona el botón **Y** durante el juego para ver tu colección.

Objetivos

Presiona el botón **Z** para ver una lista con todos los objetivos de un nivel. Puedes tener objetivos primarios (obligatorios) y secundarios (opcionales). La página de objetivos también te informa del número de reliquias que has encontrado, en el mapa actual y a lo largo de todo el juego. Al recogerlas todas, obtendrás o recibirás logros.

Habilidades

Realizar un objetivo, encontrar una zona secreta o matar a un enemigo hará que aumente tu barra de experiencia. Cuando esté llena, obtendrás un nivel y una nueva habilidad. Desde tu inventario, presiona el botón **Y** para acceder a la página de habilidades.



1. La lista de habilidades obtenidas cuando ganas un nivel. Examinándolas podrás ver una descripción de cada una de ellas.
2. La barra de experiencia y tu nivel actual.

OBJETOS Y HABILIDADES

Objetos

Encontrarás muchos objetos diferentes que te ayudarán a avanzar en tu viaje. Pueden clasificarse en las siguientes categorías.

Armas

Hay tres tipos de armas:



Espadas

Las espadas son armas poderosas, y muy efectivas en el combate cuerpo a cuerpo.



Dagas y Bastones

Las dagas son perfectas para acercarse sigilosamente a un enemigo y asestarle ataques letales. Los bastones no son tan letales como las espadas y las dagas, pero son muy efectivos contra grandes grupos de enemigos, ya que pueden golpearles y aturdirlos más fácilmente.



Arcos

Un arco inflige un daño considerable a distancia. Los Golpes Certeros no producen más daños que los Ataques Rápidos, pero una vez que alcanzas el Nivel 2 de Arquería, si mantienes presionado el botón **Alt**, te permite realizar un Zoom.



Armadura y Escudos:

Mejoran tu defensa general, reduciendo el daño recibido.



Accesorios

Los accesorios son objetos con propiedades mágicas, como anillos y pociones.

Hechizos

Los hechizos se obtienen al conseguir nuevos niveles. También encontrarás pergaminos con poderes especiales. Los hechizos pueden dividirse en dos categorías:



Hechizos esotéricos: sirven principalmente para ayudarte.



Hechizos elementales: se usan principalmente para causar daño.

Habilidades, por Clase

Guerrero



Visión Oscura

Te permite ver en la oscuridad.



Combate Cuerpo a Cuerpo 1

Te permite ejecutar Ataques rápidos, pero aún más rápido.

Golpe Descendente (Salto + Golpe Certero): Empuja al enemigo hacia atrás y duplica el daño. Consume Aguante.



Fuerza 1

Aumenta en 10 el daño infligido con un arma.



Combate Cuerpo a Cuerpo 2

Proporciona un 5% de probabilidades de desarmar a tu enemigo con un Golpe Certero.

Carga (Correr + Golpe Certero): Aturde al enemigo y duplica el daño. Consume aguante.



Aguante

Aumenta tu Aguante. Cuanto más tengas, más rápido podrás correr y podrás bucear durante más tiempo sin necesidad de salir a respirar.



Dureza 1

Te permite tener hasta 600 Puntos de Salud.



Combate Cuerpo a Cuerpo 3

Proporciona un 5% de probabilidades de romper la defensa de un enemigo usando un Golpe Certero y un 2% de probabilidades usando ataques rápidos.

Ataque Torbellino (Agacharse + Golpe Certero): Mantiene al enemigo dentro del alcance y duplica el daño. Consume Aguante.



Fuerza 2

Aumenta en 15 el daño infligido con un arma.



Dureza 2

Te permite tener hasta 700 Puntos de Salud.



Fuerza 3

Aumenta en 25 el daño infligido con un arma.



Dureza 3

Te permite tener hasta 800 Puntos de Salud.



Adrenalina

Hace que la Adrenalina dure más y te permite infligir dos Golpes Mortales seguidos.



Vitalidad

Regenera 10 puntos de vida cada 5 segundos.



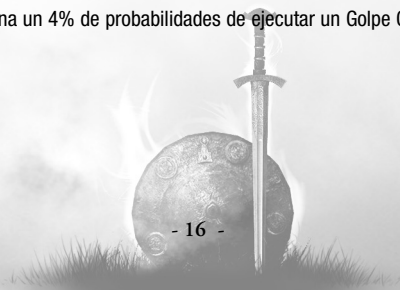
Golpe Crítico 1

Proporciona un 2% de probabilidades de ejecutar un Golpe Crítico (doble daño).



Golpe Crítico 2

Proporciona un 4% de probabilidades de ejecutar un Golpe Crítico (doble daño).



Arquero



Visión Oscura

Te permite ver en la oscuridad.




Arquería 1

Los disparos son más precisos (vista estable). Se duplica el daño causado por un disparo en la cabeza.



Arquería 2

Te permite acercar la vista cuando usas un arco.

Acercar la vista: Mantén presionado el botón . Se triplica el daño causado por un disparo en la cabeza.



Trampa de Fuego

Coste: 120 puntos de energía. Daño: 250 (fuego).

Efecto: Coloca una trampa mágica invisible, que explota cuando se acerca un enemigo.



Arquería 3

Te permite recargar más rápido. Se cuadruplica el daño causado por un disparo en la cabeza.



Ladrón

Te permite forzar puertas. También te permite detectar automáticamente las trampas y los objetos ocultos.



Dureza 1

Te permite tener hasta 600 Puntos de Salud.



Golpe Crítico 1

Proporciona un 2% de probabilidades de ejecutar un Golpe Crítico (doble daño).



Resistencia al Veneno

Reduce el efecto del veneno a la mitad.



Curar

Coste: 80 puntos de energía. Cura: 150. Úsalo para curarte.



Afinidad Mágica 1

Te permite tener hasta 450 Puntos de Maná.



Dureza 2

Te permite tener hasta 700 Puntos de Salud.



Golpe Crítico 2

Proporciona un 4% de probabilidades de ejecutar un Golpe Crítico (doble daño).



Adrenalina

Hace que la Adrenalina dure más y te permite infligir dos Golpes Mortales seguidos.



Maestría con las Dagas

Añade 20 puntos de daño cuando golpeas usando dagas.

Mago




Visión Oscura

Te permite ver en la oscuridad.



Flecha en Llamas

Coste: 30 puntos de energía. Daño: 40 (fuego).

Efecto: Lanza un proyectil mágico. Usa  para guiar su trayectoria.

Adrenalina: Lanza tres proyectiles simultáneamente.



Congelación

Coste: 120 puntos de energía. Daño: 0.

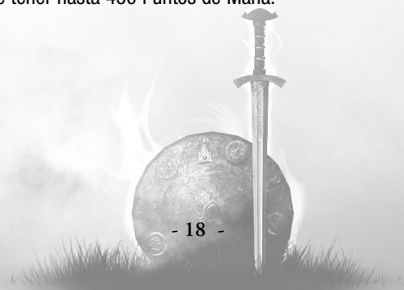
Efecto: Congela a un enemigo durante 12 segundos.

Adrenalina: Congela al enemigo permanentemente.



Afinidad Mágica 1


Te permite tener hasta 450 Puntos de Maná.





Bola de Fuego

Coste: 70 puntos de energía. Daño: 75 (fuego) + explosión.


Efecto: Lanza un proyectil mágico que explota al impactar. Usa  para guiar su trayectoria.

Adrenalina: Mata al objetivo instantáneamente.



Telequinesia

Coste: Depende de la masa del objeto.

Efecto: Coger, mover y arrojar objetos a distancia. Presiona  para arrojar un objeto que estés sujetando con telequinesia.

Adrenalina: Levantar seres vivos y objetos enormes.



Afinidad Mágica 2

Te permite tener hasta 600 Puntos de Maná.

Aumenta en un 30% el poder de tus conjuros y el efecto de la magia.



Rayo

Coste: 100 puntos de energía. Daño: 100 (rayo).

Efecto: Lanza un proyectil eléctrico. Rebota en las paredes. El daño es mayor si el enemigo está en el agua.

Adrenalina: Cadena de rayos que puede golpear hasta a 3 objetivos.



Santuario

Coste: 120 puntos de energía.

Efecto: Genera un escudo mágico que te protege de los ataques físicos y de los proyectiles mágicos durante 8 segundos.



Trampa de Fuego

Coste: 120 puntos de energía. Daño: 250 (fuego).

Efecto: Coloca una trampa mágica invisible, que explota cuando se acerca un enemigo.



Afinidad Mágica 3

Te permite tener hasta 900 Puntos de Maná.

Aumenta en un 60% el poder de tus conjuros y el efecto de la magia.



Regeneración

Regenera 10 Puntos de Maná cada 5 segundos.



Infierno

Coste: 80 por segundo. Daño: 20 por segundo (fuego).

Efecto: Se usa para lanzar llamas ante ti para quemar a tus enemigos.

Adrenalina: Aumenta la cantidad de daño infligido.



Poder Mágico

Aumenta en un 100% el poder de tus conjuros y el efecto de la magia.



Dureza 1

Te permite tener hasta 600 Puntos de Salud.

Asesino



Visión Oscura

Te permite ver en la oscuridad.



Sigilo 1

Reduce el sonido de tus pisadas cuando te mueves agachado. Te permite Apuñalar por la espalda a tus enemigos, atacándoles por detrás usando dagas con un Golpe Certero.



Sigilo 2

Te permite volverte invisible cuando estás quieto en las sombras.

Añade un 2% de probabilidades de infligir un Golpe Crítico con dagas.



Ladrón

Te permite forzar puertas. También te permite detectar automáticamente las trampas y los objetos ocultos.



Combate Cuerpo a Cuerpo 1

Te permite ejecutar Ataques rápidos más rápido. Golpe Descendente (Salto + Golpe Certero): Empuja al enemigo hacia atrás y duplica el daño. Consume aguante.



Sigilo 3

Te permite moverte en las sombras permaneciendo invisible.

Añade un 4% de probabilidades de infligir un Golpe Crítico con dagas.



Combate Cuerpo a Cuerpo 2

Proporciona un 5% de probabilidades de desarmar a tu enemigo con un Golpe Certero. Carga (Correr + Golpe Certero): Aturde al enemigo y duplica el daño. Consume aguante.



Maestría con las Dagas

Añade 20 puntos de daño cuando golpeas usando dagas.



Combate Cuerpo a Cuerpo 3

Proporciona un 5% de probabilidades de romper la defensa de un enemigo usando un Golpe Certero y un 2% de probabilidades usando ataques rápidos. Ataque Torbellino (Agacharse + Golpe Certero): Mantiene al enemigo dentro del alcance y duplica el daño. Consume aguante.



Resistencia al Veneno

Reduce a la mitad el efecto del veneno.



Dureza 1

Te permite tener hasta 600 Puntos de Salud.



Golpe Crítico 1

Proporciona un 2% de probabilidades de ejecutar un Golpe Crítico (doble daño).



Adrenalina

Hace que la Adrenalina dure más y te permite infligir dos Golpes Mortales seguidos.



Golpe Crítico 2

Proporciona un 4% de probabilidades de ejecutar un Golpe Crítico (doble daño).



Dureza 2

Te permite tener hasta 700 Puntos de Salud.

MULTIJUGADOR

Modos de Juego

El juego se basa en cinco modos diferentes: cuatro de ellos enfrentan a dos equipos de hasta cinco jugadores cada uno. En el último, tienes que cuidar de ti mismo.

Entrenamiento

El modo de entrenamiento te ayudará a entender los conceptos básicos del juego ya que cada jugador sólo tiene que dominar una habilidad por clase.

Captura el punto de control del equipo contrincante para ganar.

Rápido

Éste es un juego de equipo. Los mapas de este modo son simétricos y no podrás reaparecer. Captura el punto de control del enemigo o elimina al otro equipo para ganar.

Cruzada

Un singular modo de juego unificado, en el que dos equipos deben competir para conseguir varios objetivos en un mapa. El equipo vencedor avanzará hacia el siguiente mapa. El juego está formado por cinco mapas, divididos entre HUMANOS y NO-MUERTOS, en los que la fortaleza de cada facción, en ambos extremos, es el objetivo. La victoria definitiva de la campaña se consigue destruyendo el bastión del oponente.

La partida comienza en el mapa central, y los equipos luchan para ver quién consigue el equilibrio de poder en ese nivel, en varios puntos del mapa. Al dominar puntos de control, un equipo reduce a cero los vales de reaparición del otro equipo. Poseer más puntos reducirá más deprisa los vales del enemigo.

Al ganar un mapa, la partida pasará al siguiente mapa más cercano al bastión del enemigo.

El mapa central de los cinco será casi completamente simétrico en términos de juego (aunque los gráficos variarán). El mapa Fortaleza del cada equipo será completamente asimétrico, con fuertes mecanismos de ataque y defensa. Los mapas "medios", 2 y 4, tendrán una cierta desigualdad ofensiva/defensiva, pero menos exagerada que en los mapas de los extremos. También serán un poco más grandes y más parecidos a escaramuzas.

Duelo a Muerte por Equipos

Una partida en la que dos equipos luchan, intentando reducir las muertes de su equipo mientras aumentan las de su oponente.

Unid vuestras fuerzas para infligir el máximo daño posible al equipo enemigo.

Duelo a Muerte

Una partida en la que luchas para reducir tus muertes mientras aumentas las de tu oponente, en un determinado límite de tiempo.

Todos los demás jugadores son tus enemigos, a los que debes matar y dañar para aumentar tu puntuación

El duelo a muerte es el único modo de juego en el que puedes recoger algunos objetos que te ayudarán a derrotar a tus oponentes. Existen cuatro elementos diferentes que puedes recoger: vida extra, energía extra, regeneración de vida y de Maná y doble daño.



Partidas Igualadas y de Jugador

Partida de Jugador

No hay marcadores para este tipo de partida, y puedes jugar en cualquiera de los cinco modos de juego.

Partida Igualada

Las partidas igualadas afectarán a tus estadísticas y clasificaciones. Sólo puedes jugar en los modos Rápido y Duelo a Muerte.

Hay cuatro marcadores diferentes:

- **Rápido Semanal:** Cada semana, este marcador para las partidas del modo Rápido vuelve a reiniciarse.
- **Todo el tiempo Rápido:** Este marcador para las partidas del modo Rápido nunca se reinicia.
- **Duelo a Muerte Semanal:** Cada semana, este marcador para las partidas del modo Duelo a Muerte vuelve a reiniciarse.
- **Todo el tiempo Duelo a Muerte:** Este marcador para las partidas del modo Duelo a Muerte nunca se reinicia.

Controles en el modo Multijugador



Nota: Se puede seleccionar una habilidad del cinturón usando el mando D, como en el modo para un jugador. Pero también puedes presionar **LB** para seleccionar la habilidad siguiente a la activa.

Nota: Las clases mago y sacerdotisa, al usar muy a menudo los conjuros, quizás se puedan controlar mejor intercambiando los botones **Y/RT** y **LB / RB**. Puedes especificar la configuración de estos botones para cada clase en la opción de menú "Cambiar controles".

Tras cargar una sesión de juego, tendrás que escoger tu equipo (humanos o no-muertos), tu clase, tus habilidades y, en el modo Cruzada, tu punto de control. Ten en cuenta que sólo podrás reaparecer en un punto controlado por tu equipo.

Puedes cambiar tus elecciones en cualquier momento, abriendo de nuevo este menú (presionando el botón **B** durante el juego). Sin embargo, esto hará que te suicides inmediatamente.



Equipo Humano

Equipo No-muerto



Interfaz de Usuario en el juego



- 1. Habilidades:** Muestra la habilidad seleccionada actualmente.
- 2. Vida y Energía:** Indican la cantidad de vida y de energía que posees.
- 3. Puntuación:** En el modo Cruzada, indica el número de vales y los puntos de control de cada equipo. La Muerte te cuesta 1 vale, y mantener menos puntos de control que los equipos enemigos hace que tus vales desciendan lentamente. En el modo Duelo a Muerte, la puntuación se mostrará en la esquina inferior derecha de la pantalla. Indicará tu puntuación y la de los jugadores que se encuentren justo delante y detrás de ti en la clasificación.
- 4. Cinturón:** Aquí puedes seleccionar y ver los hechizos seleccionados en la página Habilidades.

- 5. Punto de mira:** Indica el punto al que estás apuntando. Observa atentamente tu punto de mira, ya que proporciona información muy valiosa.
- 6. Minimapa:** El minimapa indica la posición de tus compañeros de equipo, arcángeles, esferas de energía, el estado de cada punto de control y, en el caso de las Sacerdotisas, los cuerpos de sus compañeros de equipo. Presiona **MB** para agrandar el minimapa.
- 7. Efectos:** Esta parte muestra todos los efectos que te están afectando, los beneficiosos y los dañinos. Un temporizador circular blanco indica el tiempo restante.
- 8. Mensajes del Juego:** Ésta es la zona de mensajes. Puedes saber quién ha matado a quién (también se mostrará el icono de la clase de los dos jugadores) y quién se ha unido o abandonado la partida.

Presiona el botón **BACK** durante el juego para ver una definición de la habilidad seleccionada y el nombre de todos los efectos que te están afectando.

Ten en cuenta que en la interfaz de usuario se usan los colores rojo y verde de la siguiente manera: El color rojo siempre hace referencia a tus enemigos (independientemente de cuál sea tu equipo, humanos o no-muertos); el verde hace referencia a tus compañeros de equipo.

Clases de personaje

El Guerrero



El Guerrero es un matón que no teme a nadie en combate cuerpo a cuerpo, y es el claro dominador del campo de batalla.

Bien protegido de los ataques físicos por su escudo y su yelmo, es tan efectivo defendiéndose como atacando. Usa golpes que aturden o desarman para acabar con sus enemigos.

El Arquero

El Arquero es un valioso aliado en un equipo bien conjuntado. El Arquero es un maestro en el arte de eliminar objetivos con gran precisión a distancia.

Sin embargo, es más que un simple francotirador, y sus diferentes habilidades (regeneración de vida, flecha cegadora, escudo de espinas, etc.) hacen que sea difícil de matar.





El Mago

Aunque el Mago es un experto en el daño de área, también dispone de una gran variedad de hechizos, menos contundentes, pero igual de poderosos, como la regeneración de la energía de un aliado, congelar a los enemigos o evitar que usen sus habilidades durante varios segundos.

La Sacerdotisa

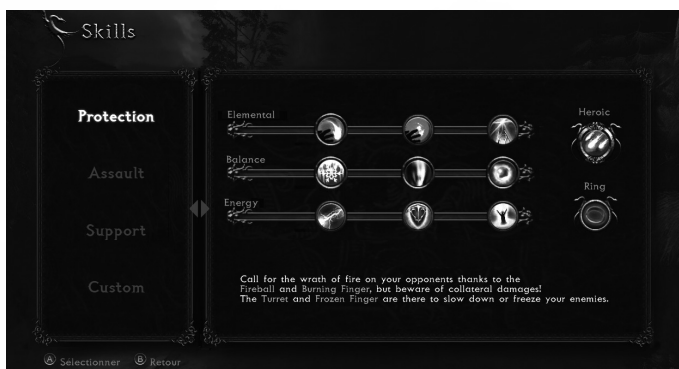
La Sacerdotisa es una oponente que no debería ser subestimada.

Aparentemente frágil y no especialmente agresiva a primera vista, sus habilidades curativas con drenaje de energía o su pacificación del campo de batalla (un conjuro desarmador) hacen de ella un personaje muy duro.

Además de eliminar oponentes, la Sacerdotisa también ofrece una eficiente protección a sus aliados.



Habilidades



Para cada clase, puedes escoger cuatro habilidades de entre las nueve disponibles. También puedes seleccionar un conjunto prediseñado de los tres disponibles, que dejar que el juego escoja las habilidades automáticamente. Selecciona el Conjunto personalizado para seleccionar tú mismo tus capacidades.

Algunas habilidades son pasivas y te ayudarán siempre, pero la mayoría deben ser activadas mientras juegas.

Es importante entender que cada habilidad tarda cierto tiempo en activarse (el tiempo de lanzamiento) y luego necesita un cierto tiempo para volver a ser usada (el tiempo de recarga). Por último, los efectos de algunas habilidades sólo duran una cierta cantidad de tiempo (el tiempo de efecto).

Automáticamente podrás acceder a una habilidad Heroica, una forma de magia muy poderosa, pero con un tiempo de recarga muy largo. Puedes activarla presionando **X** en el menú del juego.

Si completas algunos logros en la campaña individual, podrás disponer automáticamente del anillo de regeneración.

Guerrero



Berserk (Heroica)

El guerrero provoca mucho más daño con cada golpe que asesta y no puede ser ralentizado o detenido durante 10 segundos. Tiene el inconveniente de que le es imposible defenderse.



Provocar

Obliga al oponente objetivo a mirarte durante 3 segundos.



Escudo Divino

Genera un escudo mágico delante del Guerrero, capaz de detener los hechizos y las flechas del enemigo mientras tenga suficiente energía.

Consumo energía igual al 15% del daño bloqueado.



Armadura Mejorada (pasiva)

Reduce en un 20% adicional el impacto del daño físico y mágico recibido.



Aura de Caballero

Se crea un estandarte durante 20 segundos. Éste aumenta la armadura física y mágica en un 10%, y proporciona una bonificación de 20 puntos de vida y de energía a todos los aliados que se encuentren en un radio de 5 metros.



Reparar

El Guerrero se cura con 40 puntos de vida.



Ataque Aturdidor

Aturde al enemigo durante 3 segundos, además de hacer el daño normal.

No puede ser bloqueado.



Cargar

El Guerrero carga de frente, con un bonificador a la velocidad del 40% durante 2 segundos.

Cualquier contacto con el jugador detendrá la carga y creará 26 puntos de daño.



Mejora del daño (pasiva)

Todo el daño realizado por el guerrero se incrementa en un 20%.

Arquero



Aluvión de Flechas (Heroica)

Durante 10 segundos, el Arquero puede disparar 3 flechas por segundo continuamente.



Escudo de Espinas.

Un hechizo defensivo. Con él, tú o un aliado estaréis cubiertos de espinas que repelerán cualquier ataque cuerpo a cuerpo con 8 puntos de daño.



Regeneración

Lanza un hechizo de regeneración sobre el aliado objetivo, que se cura con 30 puntos de Salud en 10 segundos.

Si no has indicado un objetivo, te curarás a ti mismo. La curación también eliminará cualquier efecto negativo.



Flecha Venenosa

La flecha hace la mitad del daño normal de una flecha al impactar, pero inyecta un veneno que quitará 15 puntos de vida y de energía en 10 segundos.



Flecha Enredadora

Al impactar, la flecha genera un área de 7 metros de radio que ralentizará en un 60% el movimiento de los que se encuentren en su interior. Sólo hace la mitad del daño de una flecha normal al impactar.



Rapidez

La velocidad en carrera del arquero aumenta en un 40% durante 5 segundos.



Tiro Perfecto (pasiva)

A su máxima potencia, la trayectoria de la flecha es completamente recta. También puedes cargar la flecha, en cuyo caso hará 60 puntos de daño.



Flecha Mágica

Flechas que hacen daño mágico en lugar de daño físico.



Flecha Cegadora

Ciega a cualquiera que la mire durante el impacto.



Carcaj Rápido (pasiva)

Aumenta en un 30% la frecuencia de disparo de las flechas y el daño al impactar.

Mago



Lluvia de Meteoros (Heroica)

Aparecerá una nube negra sobre la zona objetivo y, tras 4 segundos, empezarán a llover bolas de fuego durante 10 segundos, infligiendo 60 puntos de daño mágico por segundo en un radio de 7 metros.



Dedo Abrasador

Crea proyectiles de fuego que causan 7 puntos de daño mágico al impactar (4 puntos de daño a 2,2 metros). Puedes guiarlos hacia el punto de destino.



Bola de Fuego

Crea una bola de fuego que causa 45 puntos de daño mágico al impactar (10 puntos de daño a 6 metros).



Torreta

Crea una torreta inmóvil con 50 puntos de vida, que dispara proyectiles helados al enemigo más cercano, reduciendo su velocidad en un 30% durante 4 segundos.

Sólo puede haber una torreta por Mago y desaparecerá con su muerte.



Dedo Helado

Congela al enemigo objetivo en un bloque de hielo durante 5 segundos.



Silencio

Durante 7 segundos, evita que nadie pueda usar una habilidad o lanzar un hechizo en un radio de 2,2 metros.



Esfera de Energía

Crea una esfera inmóvil con 100 puntos de vida, que regenera 5 puntos de energía por segundo a cualquier aliado que se encuentre en un radio de 7 metros.

Sólo puede haber una esfera por Mago y desaparecerá con su muerte.



Relámpago

Un rayo de pura energía, que ocasiona 40 puntos de daño mágico cuando alcanza el punto objetivo y se extiende hasta un máximo de 2 enemigos, en un radio de 10 metros.



Escudo de Energía

Crea un escudo de energía en un radio de 4 metros alrededor del punto objetivo. Bloquea los hechizos y los proyectiles durante 20 segundos.



Quemadura de Energía

Una onda de energía centrada en el Mago, quemará a cualquier enemigo en un radio de 5m, infligiendo 20 puntos de daño mágico y restando 20 puntos de energía.

Sacerdotisa



Intervención Divina (Heroica)

Cura completamente a todos los aliados y resucita a los muertos que se encuentren en un radio de 15 metros de la sacerdotisa, con un 30 puntos de vida y de energía.



Curación o Dolor

Cura 15 puntos de vida por segundo a los aliados, o toma 15 puntos de vida de los enemigos. Cura cualquier efecto negativo. Si no se especifica un objetivo, curará al lanzador.



Resurrección

Apunta al alma de un aliado para resucitarle, con el 30 puntos de vida y de energía o úsala para destruir el alma de un enemigo con una explosión que causa 30 puntos de daño mágico (o 15 puntos a más de 6 metros).



Curación Completa

El objetivo aliado queda completamente curado y sanado de cualquier efecto negativo.



Piel de Piedra

La armadura del objetivo aliado se refuerza (+20% de absorción del daño físico y mágico) durante 20 segundos.

Si no hay un objetivo válido, el hechizo se lanzará sobre el Mago.



Drenaje de Energía

Drena 10 puntos de energía por segundo a un enemigo, o transfiere 10 puntos de energía de la Sacerdotisa a un aliado.



Arcángel de Vida

Crea un Arcángel (100 puntos de vida) que curará 10 puntos de daño por segundo a todos los aliados que se encuentren en un radio de 7 metros.

Sólo puede haber un Arcángel por Sacerdotisa y desaparecerá con su muerte.



Castigar

Un relámpago que golpea al enemigo objetivo, infligiendo 25 puntos de daño mágico.



Sermón

Ocasiona 15 puntos de daño y bloquea todo el movimiento de los enemigos durante 10 segundos, sin evitar que puedan atacar o lanzar conjuros.

Si las víctimas sufren cualquier daño o son curadas, el conjuro se romperá.



Maldición

Maldice al enemigo objetivo durante 20 segundos, bloqueando su regeneración de energía y aumentando en un 50% el daño mágico que se le inflija.

NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

¡Lleva a Dark Messiah™ of Might and Magic® - Elements al siguiente nivel!

Únete a la comunidad de Messiah™ of Might and Magic® - Elements y tendrás acceso a:

- Información y contenido exclusivo
- Concursos y grandes premios
- Ofertas especiales: colecciones, ediciones limitadas,...
- Pistas y trucos exclusivos
- Conoce a nuevos amigos en los foros y consigue toda la ayuda que necesites

Únete aquí: www.darkmessiahelements.com

